



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MODALIDADE À DISTÂNCIA

VALDA MARIA DO NASCIMENTO RICARDO

**AS BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO
SOCIOEDUCACIONAL DA CRIANÇA**

JOÃO PESSOA

2017

VALDA MARIA DO NASCIMENTO RICARDO

**AS BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO
SOCIOEDUCACIONAL DA CRIANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia na modalidade à Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da Paraíba,
como requisito institucional para obtenção do título
de Licenciado em Pedagogia.

**Orientador(a): Prof. Wilder Kleber Fernandes de
Santana**

JOÃO PESSOA

2017

R488b Ricardo, Valda Maria do Nascimento.

As brincadeiras e o desenvolvimento socioeducacional da criança /
Valda Maria do Nascimento Ricardo. – João Pessoa: UFPB, 2017.
69f.

Orientador: Wilder Klerber Fernandes de Santana
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia –
modalidade à distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro
de Educação

1. Brincadeiras. 2. Desenvolvimento infantil. 3. Desenvolvimento
socioeducacional. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 37.015.3(043.2)

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Aprovado em: _____/_____/2017

BANCA EXAMINADORA

Profº. _____

Prof. Orientador: Wilder Kleber Fernandes de Santana

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. _____

Prof. Convidado: Me. Jéssica Lobo Sobreira

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. _____

Prof. Convidado: Esp. Nathália Fernandes Egito Rocha

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Dedico este trabalho a toda minha família, nas vezes que foram compreensíveis pela minha ausência em alguns momentos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar ao meu Deus todo Poderoso, por ter me concedido forças para conseguir chegar até aqui, superado as dificuldades encontradas pelo caminho.

Ao meu esposo José Ricardo e meus filhos, Ravanelli e João Henrique pela compreensão.

Aos meus amigos, colegas de trabalho pelas palavras de incentivo e meus familiares pelo apoio.

A meu orientador Wilder Kleber Fernandes de Santana, por ter construído comigo, passo a passo, este trabalho, sempre solícito, comprometido, dedicado e compreensivo. Suas exigências regadas de afeto e paciência fizeram-me crescer. Obrigada por todas as orientações recebidas.

Brincar com crianças não é perder tempo, é
ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola,
mais triste ainda é vê-los sentados
enfileirados em sala sem ar, com exercícios
estéreis, sem valor pra formação do homem.
(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

A presente análise trata das brincadeiras enquanto atividades complementares essenciais para o desenvolvimento socioeducacional da criança. Posto que a brincadeira se constitua como um momento de socialização e de construção que envolve todos os sentidos da criança, o ato de brincar não serve apenas para o desenvolvimento escolar da criança, mas também para que este possa proporcionar experiência de elaboração das vivências da realidade na construção de ser. Justifica-se esse trabalho pela necessidade de investigar a prática de atividades envolvendo brincadeiras utilizadas pelo professor no ambiente escolar, enfatizando sua importância para a formação socioeducacional das crianças. Assim, a presente pesquisa teve seu problema ligado à seguinte questão: Como os professores das séries iniciais de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental no município de Conde compreendem a brincadeira no desenvolvimento socioeducacional da criança? Diante do contexto supracitado, temos por Objetivo Geral: Analisar as concepções dos docentes sobre a brincadeira no desenvolvimento socioeducacional da criança no ensino dos anos iniciais. Este trabalho está organizado da seguinte maneira: a primeira parte expõe de forma resumida a importância da brincadeira para o desenvolvimento socioeducacional da criança. A segunda parte descreve a metodologia da pesquisa com base nas opiniões de Richardson (2007) e Ruiz (2009.) o capítulo três consiste no referencial teórico, enquanto as análises estão dispostas no capítulo quatro, em que se levantam os resultados e discussão, em sequência, as considerações finais.

Palavras-chave: Brincadeiras. Desenvolvimento. Socioeducacional.

ABSTRACT

The present analysis treats the games as complementary activities essential for the socio-educational development of the child. Since the play constitutes a moment of socialization and construction that involves all the senses of the child, the act of playing does not only serve for the school development of the child, but also so that it can provide experience of elaboration of the experiences of reality in the construction of being. This work is justified by the need to investigate the practice of activities involving jokes used by the teacher in the school environment, emphasizing their importance for the socio-educational formation of children. Thus, the present research had its problem linked to the following question: How do the teachers of the initial series of a Municipal Elementary School, in the municipality of Conde, understand the joke in the socioeducational development of the child? In view of the aforementioned context, we have as a General Objective: To analyze the teachers' conceptions about play in the socio- educational development of the child in the teaching of the initial years. This paper is organized as follows: the first part briefly presents the importance of play to the socio-educational development of the child. The second part describes the methodology of the research based on the opinions of Richardson (2007) and Ruiz (2009), chapter three consists of the theoretical reference, while the analyzes are arranged in chapter four, in which the results and discussion are Sequence, the final considerations.

Keywords: Play. Development. Socio-educational.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Concepção das docentes sobre a brincadeira.....	33
Quadro 2: Possibilidades de utilizar a brincadeira como recurso pedagógico....	35
Quadro 3: Compreensão de infância e ludicidade.....	38
Quadro 4: Compreensão sobre teoria e prática da brincadeira.....	40
Quadro 5: Aspectos práticos/ aspectos teóricos sobre ludicidade e a brincadeira.....	41
Quadro 6: Brincadeiras utilizadas como atividades com os alunos.....	43
Quadro 7: Brincadeira associada ao ensino dos conteúdos em sala de aula.....	45
Quadro 8: Vivência da brincadeira e o ensino dos conteúdos estabelecidos nos referenciais curriculares.....	46
Quadro 9: desenvolvimento educacional da criança a partir da utilização da brincadeira.....	48
Quadro 10: A brincadeira e sua relação no desenvolvimento socioeducacional dos alunos.....	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 METODOLOGIA.....	13
2.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	13
2.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	15
2.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	15
3 A CRIANÇA SOB VIÉS PSICOLÓGICO E HISTÓRICO.....	17
3.1 A BRINCADEIRA E A CRIANÇA.....	19
3.2 A BRINCADEIRA E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA.....	21
3.3 A INFÂNCIA E SEUS ASPECTOS, INSTITUCIONALMENTE.....	22
3.4 AS CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS.....	23
3.4.1 Brincadeiras Tradicionais.....	24
3.4.2 Brincadeiras Faz-de-Conta.....	24
3.4.3 Brincadeiras de Construção.....	25
3.5 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO MOTOR DA CRIANÇA.....	26
4 A LUDICIDADE NA VIDA DA CRIANÇA.....	29
4.1 O PROFESSOR E O SEU PAPEL, ENQUANTO SUJEITO BRINCANTE QUE PROMOVE A PARTIR DAS BRINCADEIRAS, A APRENDIZAGEM AOS ALUNOS.....	30
5 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS UTILIZADOS COM DOCENTES.....	33
5.1 CONCEPÇÃO DAS DOCENTES SOBRE A BRINCADEIRA.....	33
5.2 RESULTADOS.....	52
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	54
ANEXOS.....	57

1 INTRODUÇÃO

A presente análise trata das brincadeiras enquanto atividades complementares essenciais para o desenvolvimento socioeducacional da criança. Posto que a brincadeira se constitua como um momento de socialização e de construção que envolve todos os sentidos da criança, o ato de brincar não serve apenas para o desenvolvimento escolar da criança, mas também para que este possa proporcionar experiência de elaboração das vivências da realidade na construção de ser.

Justifica-se esse trabalho pela necessidade de investigar a prática de atividades envolvendo brincadeiras utilizadas pelo professor no ambiente escolar, enfatizando sua importância para a formação socioeducacional das crianças. Estudar o tema surgiu mediante o desejo de investigar as práticas das brincadeiras realizadas pelo professor e quais as suas concepções sobre esse ato de aprender brincando. Entender o papel que a brincadeira representa para criança faz com que o professor busque formas de introduzi-las nos seus planejamentos no intuito de favorecer a aprendizagem.

A brincadeira no ambiente escolar oportuniza às crianças vivenciarem momentos que as levem a superar dificuldades, reconhecer limitações, conviver de maneira socialmente saudável, melhorar o seu desenvolvimento ético-cognitivo e o processo de ensino-aprendizagem.

É pertinente refletir que essa pesquisa poderá adicionar elementos à produção teórica e literária do assunto, a qual irá colaborar para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos alunos, bem como evidenciar as capacidades e dificuldades dos professores e alunos do ensino fundamental, tornando-se também uma fonte de pesquisa. Com o propósito de encontrar e analisar os dados necessários para algumas considerações, a escolha foi o estudo de caso com abordagem qualitativa, compreendendo que este possibilita um conhecimento com maior amplitude e detalhamento dos acontecimentos reais.

Assim, a presente pesquisa teve seu problema ligado à seguinte questão: Como os professores das séries iniciais de uma escola municipal de ensino

fundamental, em Conde- PB, compreendem a brincadeira no desenvolvimento socioeducacional da criança?

Diante do contexto supracitado, temos por Objetivo Geral:

- Analisar as concepções dos docentes sobre a brincadeira no desenvolvimento socioeducacional da criança no ensino dos anos iniciais.

A partir do qual foram definidos como objetivos específicos:

- Identificar a percepção dos professores sobre a importância e sentidos da brincadeira.
- Analisar as concepções dos professores acerca da importância do uso da brincadeira para o desenvolvimento socioeducacional da criança;
- Refletir sobre o posicionamento dos professores sobre atividades realizadas em sala de aula acerca do brincar para o desenvolvimento do ensino.

Estudar e refletir acerca desse tema contribui para uma reflexão sobre o que a brincadeira pode proporcionar à criança, além de oferecer possibilidade do contato com a realidade teórico- prática das brincadeiras e seu funcionamento.

Este trabalho está organizado da seguinte maneira: a primeira parte expõe de forma resumida a importância da brincadeira para o desenvolvimento socioeducacional da criança. A segunda parte descreve a metodologia da pesquisa com base nas opiniões de Richardson (2007) e Ruiz (2009), o capítulo três consiste no referencial teórico, enquanto as análises estão dispostas no capítulo quatro, em que se levantam os resultados e discussão, em sequência, as considerações finais.

2 METODOLOGIA

2.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Trata-se de um estudo de caso com abordagem qualitativa, que se caracteriza pela qualificação dos dados colhidos, durante a análise da problemática.

A pesquisa qualitativa tem foco nos processos com relação a interpretação do objeto de estudo, deste modo:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997).

Quanto ao método foi escolhido o indutivo, conhecido também como empirista, baseado na coleta de fenômenos que ocorrem na realidade a ser pesquisada, sendo muito utilizado na educação. A pesquisa empírica necessita de um *lôcus*, de um lugar próprio da realidade para centralizar a investigação.

Quanto ao tipo de pesquisa, sob o ponto de vista da sua natureza classifica-se como uma pesquisa aplicada, com o objetivo de fornecer conhecimentos para aplicações práticas direcionadas à resolução de problemas peculiares. Envolve verdades e interesses locais. A pesquisa empírica pretende na concepção de Rodrigues (2007) investigar soluções para problemas concretos, localizado em uma realidade empírica a partir da qual a pesquisa é centrada.

Segundo Ruiz (2009), a pesquisa aplicada toma certas leis ou teorias mais

amplas como ponto de partida, e tem por objetivo investigar, comprovar ou rejeitar hipóteses sugeridas pelos modelos teóricos.

Do ponto de vista dos objetivos, a pesquisa é exploratória, e tem como finalidade fornecer mais informações sobre o assunto que vamos investigar, permite o estudo do tema sob diversos ângulos e aspectos. Haja vista que a brincadeira contribui para o desenvolvimento socioeducacional da criança, trazendo significados e sentidos no seu cotidiano. Assim, em relação o processo de pesquisa Gil (2007) a define como:

Um procedimento racional que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos é uma pesquisa de campo aplicada com o objetivo de conseguir conhecimentos e/ou informações acerca do problema para o qual buscamos uma resposta, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Entre as fases dessa pesquisa, em primeiro lugar tem-se a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema em questão. As autoras Marconi e Lakatos (1992), definem:

A pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. A sua finalidade é fazer com que o pesquisador entre em contato com todo o material escrito sobre um determinado assunto, auxiliando o cientista na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações. Ela pode ser considerada como o primeiro passo de toda a pesquisa científica.

No que se refere à pesquisa, os dados que fundamentam o trabalho podem ser julgados usual e bibliográfico, os dados obtidos foram através de análise de textos bibliográficos e da técnica de pesquisa qualitativa.

2.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Os participantes dessa pesquisa foram professores das séries iniciais do turno da manhã de uma escola municipal de ensino fundamental, Conde- PB. Todas as professoras que participaram da pesquisa são graduadas em pedagogia e o tempo de atuação nessa área varia entre 15 a 20 anos.

As 06 (seis) docentes foram convidadas para responder o questionário de características anônimas, com 10 (dez) questões subjetivas. O questionário foi aplicado como recurso que proporcionou-nos informações relevantes quanto ao ponto central da nossa pesquisa. As professoras foram convidadas a responder o instrumento de coletas de dados para adquirir informações sucintas que viesse contribuir da melhor forma para as análises das mesmas, e, para assegurar o anonimato apresentamos os resultados nomeando como: P1, P2, P3, P4, P5 e P6.

2.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Para colher as informações essenciais à pesquisa de campo, utilizou-se um questionário com (10) questões subjetivas sobre o uso da brincadeira para o desenvolvimento socioeducacional da criança, que são necessárias para formar a análise dos dados da pesquisa que tem sempre um forte cunho descritivo.

Para Richardson (2007) o questionário além de depender diretamente dos objetivos, não pode ser realizado sem revisão literária, sob o risco de incorrer de imprecisões e não corresponder ao domínio das variáveis exploradas pela pesquisa.

Ao planejar o questionário deve-se considerar o tipo de análise que será realizado com os dados obtidos. O pesquisador deve estabelecer as possibilidades de mediação de determinadas variáveis de maneira tal que possa realizar a análise estatística desejada. Por exemplo, se o problema de pesquisa requerer uma análise de regressão, o pesquisador não deverá incluir, no questionário, perguntas que apenas propiciem dados dicotômicos. (RICHARDSON, 2007)

O supracitado questionário utilizou o método direto, o próprio pesquisador aplica o questionário tendo contato corpo a corpo com os professores. De acordo com Triviños (1987):

O investigador, ao mesmo tempo em que se ajuda, deve apoiar o informante. Este, desde o começo, deverá ter a sensação de sua utilidade, de sua importância para as metas que se procura atingir.

O questionário de modo geral pode ser considerado como um formulário padrão, com objetivo de atingir um número maior de sujeitos respondentes, atuando como mediador entre o campo da pesquisa e seus sujeitos e pesquisador.

A aplicação ocorreu entre os dias 22 a 31 do mês de maio de 2017, numa instituição do município de Conde- PB.

3 A CRIANÇA SOB VIÉS PSICOLÓGICO E HISTÓRICO

Apresentar às crianças oportunidades de experiências que envolvem brincadeiras de qualidades é um desafio da grande maioria dos educadores na primeira infância, porém é um direito assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, na Lei 8.049, de 13 de junho de 1990, acrescida no capítulo II, Art. 16; Inciso IV, em que toda criança tem direito de viver seu tempo de infância (brincando, praticando esportes e divertindo-se). O papel da brincadeira na vida da criança não é simplesmente proporcionar o brincar, mas trazer diversas dimensões que implicarão no desenvolvimento cognitivo, sensorial, emocional e social, modificando-se de acordo com a necessidade da criança. É, portanto, importante que a criança vivencie todas as etapas da sua infância, sem subtrair nenhum período vivido por ela.

Segundo o RCNEI (BRASIL, 1984), o brincar constitui-se em um conjunto de referências e orientações didáticas, trazendo como eixo de trabalho pedagógico:

Uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil e a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma.

A brincadeira beneficia o aprendizado da criança, ao passo que faz parte da sua particularidade, favorecendo seu crescimento e conseqüentemente sua erudição, suas capacidades e sua visão sobre o mundo que a cerca. As atividades com brincadeiras integram-se no dia a dia das pessoas sob diversas maneiras, sejam de formas individuais ou coletivas, sempre atendendo aos aspectos e a necessidade cultural de cada tempo. O brincar da criança, além de oferecer entretenimento, oferece à mesma o desenvolvimento no processo de sua aprendizagem, podendo ser explorado tanto no ambiente escolar quanto no ambiente familiar.

A brincadeira, enquanto principal linguagem da infância, inclui experiências que envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras que asseguram o direito da criança

de comunicar-se, de interagir, de aprender, de viver e conviver. A brincadeira infantil necessita ocupar um lugar privilegiado nas rotinas das instituições educacionais. O contato físico-social e a comunicação são indispensáveis no desenvolvimento das crianças e uma das formas de instituir essa conexão é através do brincar. Negar a criança o ambiente lúdico é destituir seus próprios conhecimentos e capacidades, tendo em vista que ela ao iniciar seu processo de escolarização traz consigo experiências proporcionadas por meio das brincadeiras e dos jogos. No brincar, reúnem-se a espontaneidade e a criatividade com a gradual aprovação das regras sociais e morais. Através do brincar, a criança se humaniza.

De acordo com Vygotsky a brincadeira vem cada vez mais auxiliando a criança no seu aprendizado, no faz-de-conta a criança ainda não conseguindo separar o pensamento do objeto real, utiliza-se de objetos para simbolizar seu imaginário. Por as brincadeiras do faz-de-conta serem muito ricas, o adulto deve evitar emitir opiniões, deixando a criança à vontade para narrar (ou não) os papéis e as situações representadas.

Dessa forma o brincar é de fundamental importância para a aprendizagem da criança, pois através dela que a criança aprende gradualmente, desenvolve conceitos de relacionamentos casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras (SANTIN, 2001).

Já Ferreiro (1988) de forma resumida diz que o brincar é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança, e que o lúdico tem caráter de jogos de criança, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

De acordo com Huizinga (1999), o jogo, o brincar deve ter caráter de apresentar sinal de liberdade para as crianças irem além das suas fantasias, deve ser uma atividade voluntária, e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo, ou faz de conta. Na brincadeira faz de conta, a criança distingue o objeto de seu conteúdo e da sua função, operando com ele no plano imaginário como se fosse outro. Assim a mesma auxilia a criança a passar de operações concretas com objetos para operações com outros significados. A maneira que a criança cresce vai

sendo apoiada pelas imagens mentais que já se formaram, servindo-se do jogo simbólico para criar conteúdo para objetos e os espaços. Dessa forma um cabo de vassoura pode virar um cavalo, a cadeira ter a função do trono de um príncipe.

A criança interage também com outras crianças criando histórias que existem na sua imaginação. Todo esse trajeto da criatividade no faz de conta é consequência de um processo de elaboração da própria brincadeira, propondo oportunidades para importantes ocasiões de aprendizagens sobre as regras dos jogos e suas estratégias, além de ocasião para defrontar e ultrapassar situações de conflitos.

É através da brincadeira que as crianças interagem umas com as outras e nessa interação elas aprendem, pensam e atuam, descobrindo formas para a troca de ideias, consideração e respeito pelo outro.

3.1 A BRINCADEIRA E A CRIANÇA

As crianças veem, em pleno século XXI, como brincadeiras os jogos eletrônicos, deixando de lado outras brincadeiras que favorecem o movimento, a exemplo de brincadeiras que exploram a psicomotricidade, como esconde-esconde e pula corda. As brincadeiras tradicionais trazem dentro do seu contexto a questão do movimento, oferecendo a criança oportunidade de alegria e diversão.

Entre tantas razões, percebe-se que a brincadeira oferece inúmeras contribuições para o desenvolvimento da criança, porém ainda existem pessoas que não enxergam essa função da brincadeira.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica essencial na vida das crianças, porque é bom, é grandioso e dá felicidade em todas as circunstâncias.

O que é brincadeira nessa perspectiva?

A brincadeira, na perspectiva psicomotora, consiste na ação lúdica de brincar. Para brincar, a criança pode fazer uso ou não do brinquedo ou jogo ou utilizar seu corpo e sua imaginação. É interessante ressaltar que, para a criança, brincadeira é coisa séria. Quando a criança brinca, experimenta suas novas formas de ser (VERDEN- ZOLLER, 2004):

A brincadeira é uma atitude fundamental e facilmente perdível, pois requer total inocência. Chamamos de brincadeira qualquer atividade humana praticada em inocência, isto é, qualquer atividade realizada no presente e com a atenção voltada para ela própria e não para seus resultados, ou em outros termos, vivida sem propósitos ulteriores e sem outra intenção além de sua própria prática.

Ainda nesse horizonte interpretativo, Kishimoto (2006) apresenta a brincadeira como:

A ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ou mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa maneira, jogo, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Entendendo que a brincadeira não pode ser vista somente para fins didáticos da alfabetização, mas como uma atividade que proporciona à criança a capacidade de ler o mundo adulto, durante seu processo de desenvolvimento. Sobre essa questão, o RCNEI deixa claro:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é “o não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isso implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso de consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio de articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (Brasil, 1998)

A brincadeira tem dois papéis fundamentais no desenvolvimento da criança. O primeiro papel é de entreter que está conectado ao lúdico, o segundo de estimular a aprendizagem.

O brincar é uma das atividades de cognição mais importantes para a criança que está em desenvolvimento. Possibilita seu desenvolvimento integral, já que através dessa atividade a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente

e opera mentalmente. Piaget (1893) dizia que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo assim indispensável à prática educativa.

E sobre a brincadeira, Bettelheim (1989) acrescenta que a mesma é um elemento de ligação para a realidade, proporciona a criança o entendimento de como o mundo funciona. Através da brincadeira, as crianças aprendem as primeiras noções do “sim” e do “não”, as regras de conduta. E a sua maior aprendizagem em relação ao brincar é a capacidade de saber perder. Com essa aquisição ela entende que os contrários da vida não são definitivos.

Para Vygotsky (2000), a brincadeira atende sempre a uma necessidade da criança, motivando a sua ação sobre o mundo, embora deixe explícito que nem toda necessidade gera uma brincadeira. Ele entende que a brincadeira “cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança”, pois ela tem a oportunidade de ser aquilo o que ainda não é. A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre as práticas que uma criança já domina e as atividades nas quais ela ainda depende de ajuda.

3.2 A BRINCADEIRA E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA

A concepção de criança e infância foi construída a partir das transformações da história, por muito tempo se restringia como um período de continuidade biológica das gerações. Com a necessidade de entender o comportamento da criança alguns filósofos se dedicaram nesses estudos, marcando novas formas e olhares de se idealizar a infância e a criança. E a infância passou a ser considerada como uma categoria existencial e não apenas como um conceito construído a partir das transformações da história.

Sobre a natureza histórica e social de criança, Kramer (2002) discorre:

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcados, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a

criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas [...]. A infância, mais que um estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam isso é os que as caracteriza. [...] As crianças viram as coisas pelo avesso e, assim, revelam a possibilidade de criar. Uma cadeira de cabeça para baixo se torna banco, foguete, navio, trem, caminhão. Aprendemos assim com as crianças, que é possível mudar o rumo estabelecido das coisas.

Assim, entendemos que a criança é um sujeito social e histórico que está introduzido em uma sociedade e partilha de uma cultura. É extremamente marcado pelo meio social em que se desenvolve, mas também colabora com ele (BRASIL, 1994). Logo, a criança, não é uma abstração, mas um ser produtor e produto da história e da cultura (FARIA, 1999).

Nas DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil), a percepção de criança é colocada como sujeito de direitos que se desenvolve nas oportunidades de interações que ela vai experienciando no mundo social. Seu ingresso no âmbito educacional pode proporcionar um conjunto de interações diversificadas e complementares em comparação ao ambiente familiar. “Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura” (Parecer CNE/CEB nº 20/09).

3.3 A INFÂNCIA E SEUS ASPECTOS, INSTITUCIONALMENTE

No século XIX, as creches e pré-escolas tinham como objetivo guardar crianças, enquanto suas mães trabalhavam. Com o passar do tempo a creche deixou de ser direito das mulheres trabalhadoras passando também a ser um direito da criança, um lugar de interação de criança e adultos. Pensando nesse processo de aprendizagem, o Conselho Nacional de Educação (CNE) através da Resolução nº5, no Artigo 4º diz: As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, é sujeito de direito, que, nas interações, relações e

práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói a natureza e sociedade.

Enxergando todo esse processo, a brincadeira faz parte do contexto de aprendizagem da criança. Sua identidade se identifica com a brincadeira. As atividades pedagógicas e os objetivos, assim, devem ser trabalhados de formas variadas. Ser criança traduz em grande parte: Brincar - uma atividade que a criança pratica a todo o momento no ambiente de sua vida familiar e nas convivências com outras crianças da sua idade.

Da mesma forma que o alimento e o afeto devem fazer parte da vida da criança, o brincar e as brincadeiras também. Quanto mais a criança consegue expressar seus sentimentos, desejos e emoções, mais condições ela terá de viver momentos de aprendizagem.

Estudos da psicologia baseados numa visão histórico-social dos processos de desenvolvimento infantil mostram que o brincar é importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

De acordo com Vygotsky (2000), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na elaboração de novas possibilidades de interpretação de expressão da ação pelas crianças. Além de estabelecer relações sociais com outros indivíduos. Assim a brincadeira contribui para o desenvolvimento individual da criança, auxilia a internalizar as normas sociais e assumir comportamentos mais elaborados que aqueles do dia a dia, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

Segundo Brougère (2006), a brincadeira escapa a qualquer função precisa, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança.

Assim, vejamos algumas das principais brincadeiras, e sua importância.

3.4 AS CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS

Todas as modalidades de brincadeiras são de fundamental importância, como instrumentos de desenvolvimentos cognitivo, social e afetivo da criança.

3.4.1 Brincadeiras tradicionais

As brincadeiras tradicionais têm forte ligação com o folclore se fortalece na cultura popular. Essa modalidade está sempre se transformando, registra a história de um povo. Exemplos de brincadeiras tradicionais: brincar de roda, pião, pipa, amarelinha, peteca. Não se sabe a origem dessas brincadeiras, acredita-se que algumas delas estão ligadas a fatos religiosos ou mitos folclóricos. Além das brincadeiras tradicionais, as brincadeiras musicais que fazem parte da cultura popular infantil, um recurso riquíssimo que desperta, estimula e desenvolve o gosto pela atividade musical, além de favorecer a necessidade de expressão que passa pela esfera afetiva, estética e cognitiva.

Algumas trilhas sonoras da infância: “O cravo e a rosa”, “Fui no Tororó”, “Terezinha de Jesus”, “Peixe Vivo”, “O Meu Galinho”, “Meu Limão, meu limoeiro”.

3.4.2 Brincadeiras faz-de-contas

Nesse tipo de brincadeira, desenvolve-se a representação e a composição de papéis. A criança faz representação do real e do imaginário. Alguns autores afirmam que a brincadeira de faz de conta é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas permitindo também interagir com pais, adultos. Importante lembrar que nem sempre o imaginário é de fato imaginário, surgem situações vivenciadas pela criança e as atitudes e ações representadas através das brincadeiras são frutos das ações sofridas pela a mesma na sociedade. (WINNICOTT, 1979; PIAGET, 1978)

Piaget (1978), face ao desenvolvimento do pensamento infantil, afirma que a brincadeira- de- faz- de – conta:

Está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para

essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fada ou personagens de televisão.

3.4.3 Brincadeiras de construção

As brincadeiras de construção são definidas como fundamentais por fortalecer a experiência sensorial, incitar a criatividade e capacitar às habilidades. Nessa brincadeira a criança inicia-se em contato com o mundo social e desenvolve níveis mais complexo de inteligência por meio do desenvolvimento de suas capacidades de prever situações, movimentos e preparar proposta e possibilidades que podem ou não realizar.

Essas brincadeiras também possibilitam maiores oportunidades de cooperação entre as crianças. Podem-se inserir entre as brincadeiras de construção os brinquedos artesanais: carrinho de rolimã, bonecas de pano, casinha de madeira, pipas etc. O brinquedo artesanal, repleto de identidade e de representatividade não pode ser substituído pelos brinquedos eletrônicos, pois é importante que ele se faça presente no cotidiano da criança e a mesma participe do processo da sua produção. Esse tipo de atividade é desafiadora, estimula a coordenação e a concentração.

Por meio dessa modalidade, muitos psicopedagogos obtêm diagnósticos de problemas como: dificuldade de aprendizagem, de difícil adaptação ao ambiente escolar. Através dos jogos de construção é possível estimular a imaginação da criança e desenvolver a afetividade e intelecto, através da brincadeira que ela faz representação do que existe na sua mente, além de desenvolver outras habilidades com a manipulação dos objetos.

Além dessas brincadeiras, temos os Jogos de regras, que são brincadeiras que combinam aspectos motores - exploratórios (movimento corporal e sensações) e/ou aspectos intelectuais. Exemplos: xadrez, dama, dominó. Esses jogos também ajudam no desenvolvimento das regras sociais. Os Jogos Educativos nessa brincadeira, normalmente tem temas estabelecidos, conteúdos para adquirir conceitos como tamanhos, formas e cores.

3.5 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO MOTOR DA CRIANÇA

Desde o seu nascimento que a criança se desenvolve de forma constante, e através do movimento, ela organiza as primeiras formas de linguagem. A brincadeira tem um papel importante no desenvolvimento da criança, pois representa o desejo, contribui com o surgimento das expressões psicomotoras de maneira harmoniosa e prazerosa. (VELASCO, 1996)

De acordo com Velasco (1996) o desenvolvimento motor atende a estruturação de três condutas:

- **Condutas motoras de base:**

- Equilíbrio: começa a ser elaborada na medida em que a criança muda sua posição corporal da horizontal para a vertical. Nas brincadeiras há a estimulação para o equilíbrio, que acompanha a atenção e a concentração.

- Coordenação dinâmica geral: para dominar esta maturação motora, a criança precisa dominar suas sensações e percepções: visual, auditiva, cenestésica e tátil.

- Respiração consciente: a criança oxigeniza seu organismo adequadamente (salva por doenças respiratórias), é esta respiração que energiza a criança motoramente, daí sua agitação.

- Coordenação motora fina; começa a ser elaborada quando a criança brinca com objetos pequenos, jogos de encaixe, sobreposição e quebra cabeça, exigindo delas movimentos de preensão e pinça que são a base pra essa coordenação.

- **Condutas neuro- motoras:**

- Esquemas corporal: é através das relações com o meio, com objetos e pessoas, que a criança reconhece as partes do corpo.

- Controle psicomotor: para que o controle psicomotor se desenvolva é necessário que haja, além da interação orgânica e neurológica, a interação motora da criança em relação ao meio ambiente. Os estímulos representam grande importância nas respostas motoras e psicomotoras.

- Lateralidade: o brincar oferece a possibilidade de experimentação global do corpo da criança.

- **Condutas perceptivo-motoras:**

→ Orientação corporal: é uma conduta perceptiva motora que surge na criança por volta dos 5 anos, pois primeiro ela sente, depois usa e somente mais tarde controla o corpo.

Orientação espacial: é através do movimento que se dá ao objeto e ao corpo que a criança descobre o espaço a sua volta.

→ Orientação temporal: é pelo ritmo dos acontecimentos, num contexto de rotina, que a criança adquire a noção temporal necessária para conviver com o antes e depois, com passado, presente e futuro.

Assim, trabalhar a questão do corpo é de grande relevância para as crianças na educação infantil como também nas outras séries. Além de estarmos trabalhando a questão da motricidade, envolve o desenvolvimento da coordenação motora, o conhecimento com o corpo, a socialização, amizade, o respeito mútuo, e outras habilidades. Esse trabalho que envolve a corporeidade não se restringe ao desenvolvimento das habilidades motoras, mas pode ser explorado em outras dimensões.

Quando a criança brinca constrói suas relações espaciais seus domínios de ações e aspectos sensório – motoras. Através dos movimentos que a criança explora o mundo exterior, e por meio desses conhecimentos são construídas as noções básicas para o desenvolvimento intelectual, daí a importância que a mesma viva o concreto para que a partir dessa exploração, desenvolva a consciência de si mesmo e do mundo externo.

Em uma linha de interpretação paralela, faz-se necessário considerar o que pontua Rousseau (1979), que através de suas observações, marcou novas formas e olhares de se idealizar a infância e a criança, pontuando que a infância não consiste apenas em um conceito construído a partir das transformações da história. Sua preocupação foi expor a existência de uma natureza infantil não instituída historicamente, pois a criança possui uma psicologia própria. Seu objetivo era valorizar as necessidades espontâneas das crianças e dos processos livres de crescimento.

Ele sempre esteve preocupado com a criança, propagava a ideia de que a criança não era um adulto em miniatura e acompanhando o pensamento de que a mesma deve aprender de maneira prazerosa, respeitando sua natureza e de

acordo com seu tempo, atesta:

A natureza quer que as crianças sejam crianças antes de ser homem. Se quisermos perturbar essa ordem, produziremos frutos precoces, que não terão maturação nem sabor e não tardarão em corromper-se; teremos jovens doutores e crianças velhas. A infância tem maneira de ver, pensar, de sentir que lhes são próprias, nada menos sensato de querer substituí-las pelas nossas (ROUSSEAU, 1979).

Dentre os estudiosos sobre o desenvolvimento da criança, Wallon foi o primeiro a levar não só as emoções para a sala de aula, mas também o corpo. Fundamentou suas ideias em quatro elementos básicos que se comunicam o tempo todo: afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa.

O movimento - segundo a teoria de Wallon, as emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem. A motricidade, portanto, tem caráter pedagógico tanto pela qualidade do gesto e do movimento quanto sua representação.

Os movimentos enquanto atividades cognitivas podem estar em duas categorias: movimentos instrumentais e movimentos expressivos. Os movimentos instrumentais são ações executadas para alcançar um objetivo imediato e, em si, não diretamente relacionado com outro indivíduo, este seria o caso de ações como andar, pegar objetos, mastigar etc. E os movimentos expressivos têm a função comunicativa intrínseca, estando usualmente para uma estruturação do pensamento do próprio movimentador. Falar, gesticular, sorrir seria exemplos de movimentos expressivos.

De acordo com RCNEI (1998), ao movimentarem-se, as crianças expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais.

4 A LUDICIDADE NA VIDA DA CRIANÇA

O conceito de ludicidade é polissêmico, na maioria das vezes ludicidade e atividades lúdicas são compreendidas com expressões de uma mesma concepção, equivocando-se, respectivamente, o fenômeno que pode ser notado subjetivamente a partir da realidade interna do indivíduo. O lúdico vem do latim *ludus* que na concepção de Huizinga (2004) envolve os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e jogos de azar. O lúdico procedente também do radical latino *In lusio* que significa dizer ilusão, em jogo.

Luckesi (2006) atesta que a atividade lúdica é aquela que oferece a pessoa que a experencia, uma percepção de liberdade, um estado de plenitude e de total entrega para essa prática. O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente vivencia uma experiência plena. Não há divisão.

O conceito de ludicidade, para Luckesi, vai além da ideia de lazer, amplia a compreensão para um estado de consciência plena e experiência interna:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda sim, essa sensação é interna de cada um ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, com grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é sujeito (LUCKESI, 2006).

O lúdico na função educativa favorece a aprendizagem do indivíduo, seu saber e a compreensão de mundo segundo sua visão. A ludicidade é muito importante para o crescimento mental e social da criança, por meio de atividades lúdicas a criança tem a liberdade para criar o seu mundo simbólico e é instigada à fantasia e a imaginação. Portanto, a metodologia lúdica propicia prazer, alegria e

entretenimento à criança no momento da aprendizagem.

Proporcionar atividades lúdicas é fundamental para as práticas na sala de aula. Através das brincadeiras e dos jogos, os alunos desenvolvem suas habilidades motoras, cognitivas. Além de oportunizar ao professor momentos de observação do desenvolvimento através da sua liberdade para criar e imaginar situações diversas.

Dentre os instrumentos utilizados como a brincadeira e os jogos, outros são de grande valia no processo de construção do conhecimento, exemplos: a música, o teatro, a dança, histórias, pois ao mesmo tempo em que a criança cria ou constrói, ela estará desenvolvendo as suas capacidades como o raciocínio, atenção, criatividade, concentração e domínio sobre o assunto.

Podemos considerar que o lúdico está inserido no desenvolvimento de construção da instrução, brincando a criança conhece, descobre, inventa, desperta a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, promove o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da atenção.

Nessa perspectiva Kishimoto (1993) constata que brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais. Enfim, a viver em sociedade.

Ainda sobre brincadeira, Freud citado por Santos (2005) acredita que o brincar para a criança não é só prazer, é uma forma de retornar as situações que lhe ocasiona angústia e ao mesmo tempo realiza essas situações. Dessa forma, podemos julgar então que a brincadeira é importante no desenvolvimento do ser humano e o lúdico é a parte inerente do indivíduo.

4.1 O PROFESSOR E O SEU PAPEL, ENQUANTO SUJEITO BRINCANTE QUE PROMOVE A PARTIR DAS BRINCADEIRAS, A APRENDIZAGEM AOS ALUNOS

A palavra professor de origem latina traz o sentido daquele que professa, ensina uma arte, disciplina, técnica ou ciência. Dentro desse contexto, Alves (1985) diz que:

Educadores são como velhas árvores que possuem uma face, um nome, uma “estória” a ser contada. Habitam um mundo onde o que tem grande valor é a relação que liga aos alunos. Cada aluno é uma “entidade”, um ser único, portador de um nome e de uma “estória” que sofre tristezas e é alimentado de esperanças. De educadores para professores, realizamos o salto de pessoas para funções.

Cada professor precisa desenvolver possibilidades para ir além do modelo tradicional de ensino, adicionando novas alternativas como jogo, brinquedos e brincadeiras. Fazendo uso do lúdico, o professor pode conhecer seu aluno e sua história de vida, o mediador talvez seja a principal ação do professor, pois ele ajuda no processo de desenvolvimento das capacidades infantis, como: tomadas de decisão, construção e percepção de regras, cooperação. A forma pela qual o educador se relaciona com as crianças contribuirá para o processo do seu desenvolvimento. Ele deve interagir com a criança de forma a ser o facilitador, interventor, problematizador de novas ideias, espaços, brincadeiras, levando em conta as reações das crianças. Dentro dessa perspectiva, Fantin reforça:

A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental tanto organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quanto para observar e administrar o espaço em questão. Isso implica pensar sobre o papel e a qualidade da mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brinquedo, do espaço e das diversas formas de uso (FANTIN, 2000).

O professor tem um papel fundamental na formação da criança, sendo ele também uma peça importante dentro da proposta de ensino renovadora, que é o lúdico. O olhar com que o educador observa a criança contribui para o processo do seu desenvolvimento, trazendo nesse olhar, apoio ao estimular a criança descobrir por si mesma a resposta para suas perguntas.

Investir nas brincadeiras de criança proporciona ao professor mais recursos no exercício da sua função. As brincadeiras e os jogos nos últimos tempos transformaram-se em ferramentas de trabalho bastante utilizadas em diferentes setores da sociedade: hospitais, empresas, clínicas e principalmente nas escolas. É nas escolas que essas ferramentas podem fazer a diferença. Vale ressaltar que essas atividades já fazem parte da infância, do dia a dia da criança, assim aliadas a

experiência e a prática pedagógica traz aprendizagens para os envolvidos.

Entender e conhecer o que a brincadeira pode proporcionar a criança em relação ao seu desenvolvimento, traz para o professor oportunidades de utilizar a mesma como instrumento poderoso para o desempenho das crianças no processo de aprendizagem. A forma de como é inserida a brincadeira, nesse processo, reforça dizer que a intervenção do professor não deve de maneira alguma limitar a imaginação criativa da criança, mas nortear para que a brincadeira espontânea apareça na circunstância da aprendizagem.

Quando as crianças não atingem um determinado desempenho escolar, seja por algumas dificuldades na aprendizagem ou por outro motivo, nesse contexto, a brincadeira aparece como uma ferramenta importante que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem.

Então, para estimular o desenvolvimento físico e motor, alguns exemplos de brincadeiras incentivadas por Friedman (1996), Dohme (2002) e Cordazzo (2003) são: “jogos de perseguir”, “pega – pega”, “esconde – esconde”. E para estimular a linguagem, as brincadeiras de “roda de adivinhar”. Já no despertar do aspecto social, brincadeiras de “faz de conta”, “jogos de mesa” e das modalidades esportivas. Para o desenvolvimento cognitivo pode ser incentivado a construção de brinquedos de raciocínio e de estratégia.

5 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS UTILIZADOS COM DOCENTES

5.1 CONCEPÇÃO DOS DOCENTES SOBRE BRINCADEIRA

A partir dos dados obtidos com os questionários realizados com as professoras de uma escola municipal de ensino fundamental– Conde/PB pode-se traçar com mais precisão a compreensão das mesmas sobre o uso da brincadeira acerca do desenvolvimento educacional da criança. Assim, observaremos as informações que foram colhidas para a análise do quadro a seguir.

Quadro 1: Concepção das docentes sobre a brincadeira

1. Para você o que significa brincadeira?	
Professora 1	Brincadeira para mim é diversão.
Professora 2	É um meio de interação e de passar o tempo de forma divertida.
Professora 3	É o momento de diversão, alegria e descontração.
Professora 4	Brincadeira é diversão, divertimento.
Professora 5	Brincadeira é uma forma de interagir e passar conhecimentos de maneira lúdica.
Professora 6	Brincadeiras são diversões que podem ser utilizadas com diversas finalidades: brincar, instruir, desenvolver...

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 respondeu que a brincadeira significa diversão, diante disso pode-se compreender que a mesma é um elemento que proporciona diversão a quem pratica. De maneira resumida, essa professora enfoca a sua percepção sobre a brincadeira, a mesma não se colocou de forma profunda sobre a questão da brincadeira demonstrando que a considera apenas uma diversão.

A professora 2 registrou que a brincadeira é um meio de interação e assim, um passatempo de maneira divertida. Em sua resposta demonstrou segurança, deixando claro seu posicionamento sobre o assunto, enxergando apenas na brincadeira um passatempo, desta forma, relacionada apenas ao entretenimento e

diversão, fugindo do que alguns teóricos falam sobre a brincadeira e a sua importância para o desenvolvimento educacional da criança.

A professora 3 falou da brincadeira como um momento de diversão. Respondeu de maneira breve, trazendo um entendimento similar ao que foi exposto pela professora 2.

A professora 4 respondeu que brincadeira é diversão, logo sua resposta converge com a professora 1. Em sua resposta falou de forma resumida sobre o assunto, sua concepção sobre a questão evidencia que a brincadeira propicia divertimento. Assim, não pontuando outras utilidades que a mesma proporciona a criança.

Enquanto a professora 5 pontuou aspectos relacionados a brincadeira: interação, transmissão de conhecimentos de maneira lúdica. A resposta da docente 5 se apresenta de maneira consciente sobre o seu entendimento na questão da brincadeira, trazendo alguns pontos importantes no que se refere a sua utilização. Deste modo, a professora se posiciona de forma firme diante da pergunta, colocando sua opinião como alguém que conhece a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança.

A professora 6 destacou que a brincadeira é diversão, podendo ser utilizadas com a finalidade de instruir, desenvolver. Falou de maneira sucinta sobre o assunto, mas reconhece o valor da brincadeira para o desenvolvimento do indivíduo, porém não esclarece em que circunstância a mesma oferece essas condições.

Sobre o que a brincadeira significa para as docentes, percebe-se que a maioria vê a brincadeira como uma diversão. A brincadeira, ora se apresenta apenas como uma brincadeira, ora traz outros elementos que favorece no desenvolvimento da criança.

A brincadeira em si pode ser trabalhada não apenas como diversão, mas utilizada como uma ferramenta que facilitará no processo da aprendizagem da criança. Seja ela, de regras ou simbólica, a brincadeira não possui apenas um caráter de diversão, através da mesma, a criança mesmo sem intenção fomenta uma série de aspectos que colaboram para o desenvolvimento individual quanto para o desenvolvimento social. Segundo o RCNEI:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998).

Quadro 2: Possibilidades de utilizar a brincadeira como recurso pedagógico

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?	
Professora 1	Quando a mesma é inserida em um contexto, no qual damos um novo significado trabalhando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e as habilidades sociais.
Professora 2	Quando é utilizada com o objetivo de estimular o aluno na aprendizagem.
Professora 3	Quando as atividades são elaboradas de acordo com o conteúdo apresentado.
Professora 4	A partir do momento que se tem um objetivo naquela brincadeira.
Professora 5	Na medida em que você consegue associar a um conteúdo a determinada brincadeira.
Professora 6	A partir do momento que se aprende com a mesma.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 respondeu que quando a brincadeira é inserida num contexto pode ser considerada um recurso pedagógico. Apresentou sua resposta de forma breve, porém demonstrando segurança no que foi colocado. Assim, colocando-se como alguém que é favorável a brincadeira quando introduzida dentro de um contexto, reconhecendo sua importância.

A segunda professora registrou que quando utilizada com um objetivo de estimular a aprendizagem. Também falou de maneira sucinta, sua opinião demonstra que a brincadeira contribui para a aprendizagem quando é direcionada. Assim seu uso só é utilizado nessas circunstâncias. Desta maneira, a docente se posiciona como quem utiliza desse recurso apenas quando, no seu entendimento, a brincadeira oferece tal aprendizagem.

A professora 3 falou que é quando a mesma está de acordo com o conteúdo apresentado. Na sua resposta demonstra segurança. Seu posicionamento evidencia que a brincadeira oferece aprendizado quando está dentro desse contexto. Deste modo, a professora coloca-se de forma segura e demonstra que é favor a brincadeira apenas quando inserida no conteúdo apresentado.

Já a professora 4 pontuou aspectos relacionados ao planejamento para extrair o objetivo daquela brincadeira. A sua resposta em relação ao assunto apresenta de maneira resumida, mas em poucas palavras, a mesma demonstra que o uso da brincadeira deve ser administrado quando o objetivo proposto na brincadeira seja extraído. Reconhecendo assim, seu uso apenas como uma estratégia em momentos específicos e não como uma ferramenta indispensável na aprendizagem.

A professora 5 traz na sua resposta o mesmo sentido do que a professora 4, fazendo referência a associação ao conteúdo. Falou de forma resumida, mas evidenciando de que a brincadeira se apresenta como recurso apenas quando associada a algum conteúdo. Dessa forma, a docente se posiciona como alguém que utiliza a brincadeira em alguns momentos determinados. Não oportunizando o uso da mesma como uma estratégia de aprendizagem realizada no cotidiano das crianças.

A professora 6 destacou a partir do momento que se aprende com a brincadeira, a mesma se torna um recurso pedagógico. Respondeu de maneira breve, porém demonstra segurança na sua resposta reconhece sua importância, mas a utiliza quando percebe que a mesma oferece uma aprendizagem. Desta forma, a docente se coloca de maneira firme diante da pergunta, apresentando sua opinião sobre a questão e permanecendo num embate em relação sua contribuição no aprendizado do aluno.

Após as respostas das professoras percebe-se que todas concordam em relação à brincadeira ser considerada como um recurso pedagógico a partir do momento que se tem um objetivo proposto da mesma. Todas entendem que a brincadeira direcionada oferece uma aprendizagem. Por outro lado enquanto professor, precisamos entender que a brincadeira não é só considerada como recurso pedagógico se for direcionada, pois a brincadeira livre pode trazer aprendizagem para a criança, e o professor tem um papel importante nesse momento. Através da sua observação da criança brincando, poderá identificar

atitudes que irá contribuir para que possa conhecê-la melhor.

É relevante dizer que podemos unir esses dois pontos, refletindo sobre o olhar para o espaço da brincadeira, permitindo a disposição para a desordem, no sentido de compartilhar com as crianças a identificar outras experiências que não estavam no planejamento inicial. Sobre essa questão Moyles (2002) se posiciona:

Muitos professores parecem ter dificuldades em aceitar 'desorganização' de aprendizagem por meio do brincar; não desorganização no sentido visual ou prático, mas pela ausência de pacotes ordenados de 'aprendizagem', e a tendência é direcionar as crianças muito rapidamente para esquemas de trabalho onde a 'organização' está inserida na estrutura. Precisamos resistir a esse desejo de ordem suprema se quisermos atender às necessidades das crianças.

Ainda Spodek e Saracho (1998) distinguem dois modos de intervenção por parte do professor durante a brincadeira, o participativo e o dirigido. No modo participativo a interação do professor busca a aprendizagem incidental durante a brincadeira. As crianças encontram um problema, o professor apenas como mais um membro da brincadeira tenta com o grupo descobrir a solução, incentivando as mesmas a utilizarem a imaginação e a criatividade. No modo dirigido, o professor utiliza a brincadeira para introduzir a aprendizagem de conteúdos curriculares e conduzir as atividades para não lúdico, suscitando uma desvalorização do brincar que deixa de ser natural, dificultando o desenvolvimento da criatividade.

Quadro 3: Compreensão de infância e ludicidade

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?	
Professora 1	Compreendo infância como uma fase que desenvolvemos e aprendemos brincando. E esta ludicidade nos acompanha quando estamos brincando com as bonecas de pano, bolinhas de gude, faz de conta (teatro), o bater nas panelas descobrindo sons, a imitação (imaginário), o rabiscar as paredes e papéis, empinar pipa, brincadeiras de rodas e etc.
Professora 2	Infância- fase do desenvolvimento do ser humano. Ludicidade- é uma forma de criar, com jogos, dança e música.
Professora 3	A infância é a fase da inocência, da aprendizagem por meio de brincadeiras. Ludicidade é a forma de aprender brincando.
Professora 4	Infância é uma fase importante na vida da criança, onde ela está aberta a aprendizagem. Ludicidade é uma ferramenta onde a criança aprende de maneira prazerosa.
Professora 5	A infância é a melhor fase da vida. E a ludicidade é o que nos encanta e nos faz viajar.
Professora 6	Infância é uma fase de muito desenvolvimento. Ludicidade é uma maneira boa de aprender.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

No que se refere à compreensão sobre a infância, as respostas apresentadas pelas professoras foram todas convergentes, no sentido definir a infância como a fase de desenvolvimento e aprendizagem do indivíduo. Todas as docentes apresentaram segurança sobre o assunto, se posicionando de maneira clara na questão da infância.

A professora 1 falou de maneira objetiva no que se refere a infância. E a ludicidade faz uma menção ao brincar. Desta forma associando ludicidade com brincadeira.

A professora 2 também apresenta de maneira firme sua percepção sobre a questão. Na sua resposta, deixa claro sua concepção em relação à infância. Sobre ludicidade, registrou de forma simples, referenciando ludicidade com a forma de criar, não apresentando segurança na sua resposta. Nesse caso sua resposta não acrescentou no que gostaríamos de saber.

A professora 3 falou acerca da forma de aprender brincando. Em sua resposta demonstrou firmeza diante do assunto apresentado, relacionando a infância com a brincadeira. E sobre ludicidade falou acerca da forma de aprender

brincando, fazendo referência da ludicidade com o brincar. Diante do exposto, a docente 3 apresentou segurança sobre a infância, porém na questão ludicidade falou de forma superficial.

A professora 4 respondeu que ludicidade é o instrumento para fazer com que a brincadeira torne-se prazerosa. A resposta apresentada traz firmeza e entendimento acerca do assunto, de maneira breve se posiciona como quem reconhece a infância como a fase importante na vida da criança. Em relação a ludicidade menciona apenas como um instrumento ligado à brincadeira.

A professora 5 destacou como momento de encantamento e uma forma de utilizar a imaginação, nos permitindo viajar. A resposta apresentada traz de maneira breve sua concepção referente à ludicidade.

A professora 6 sobre ludicidade, falou de forma sucinta sobre a questão, não aprofundando sobre o assunto apresentado. De acordo com as respostas apresentadas pelas professoras, percebe-se que, referente ao conceito de ludicidade, todas enxergam como um instrumento facilitador do andamento da brincadeira para que a mesma torne-se prazerosa.

Sobre infância, tanto para Piaget quanto Freud reconhece-se que a vida é um processo de maturação constante, e a fase da infância é decisiva para a formação do ser humano. E a ludicidade se refere a um conjunto de atitudes, exige uma pré-disposição interna das pessoas na troca de saberes. Importante perceber que os momentos lúdicos podem acontecer ou não por meio de jogos ou brinquedos. Luckesi (1998) elucida: Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-lo ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Articulando a contribuição de Piaget e Freud, Luckesi (2008) se pronuncia:

Enquanto Freud esteve atento mais aos processos emocionais trabalhados pelo brinquedo e pelo jogo, Piaget esteve mais atento aos aspectos cognitivos trabalhados por esses mesmos recursos, sem que tenha descuidado dos aspectos afetivos e morais. Enquanto a psicanálise esteve mais atenta (não exclusivamente) à reconstrução da experiência emocional, Piaget esteve mais atento ao processo de construção dos conhecimentos e da afetividade. Todavia, ambos são de fundamental importância para quem deseja trabalhar com atividades lúdicas, seja na educação familiar, na educação escolar, na educação extra- escolar, seja na terapia.

Quadro 4: Compreensão sobre teoria e prática da brincadeira

4. Qual a relação você faz entre teoria acerca da prática da brincadeira na sala de aula?	
Professora 1	Uma relação positiva, pois é fundamental termos o conhecimento para aprendermos como inserir as brincadeiras em sala de aula, dando um novo significado dentro do contexto que está inserida.
Professora 2	Elas estão interligadas entre si, pois temos que saber a teoria para executar a prática de forma organizada.
Professora 3	Através de um texto lido, por exemplo: regra de uma brincadeira e em seguida, a realização da mesma.
Professora 4	Teoria necessária para qualquer atividade para que se conheçam as regras e objetivos.
Professora 5	A teoria é o falar e a prática acerca da brincadeira é o viver, a experiência do que você ouvi falar.
Professora 6	Em minha sala de aula, procuro adequar brincadeiras educativas de acordo com as necessidades apresentadas pelos alunos.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 compreende a relação teoria/ prática fundamental para o uso da brincadeira. Na sua resposta ela demonstra segurança no assunto e entende a importância da teoria associada à prática da brincadeira.

A segunda professora registrou que adquirindo conhecimento da teoria, é possível executar a prática de forma mais sistemática. Ela demonstra compreender o tema, pois é de extrema relevância ter essa concepção de que uma está interligada a outra.

A professora 3 entende que para se executar a brincadeira, primeiro tem que se fazer a leitura de textos que dizem as regras da mesma. Pois ela entende que para se obter um bom resultado da junção do brincar e aprender é preciso ter uma boa compreensão do conteúdo, sendo assim a docente coloca-se de modo firme diante do assunto tratado.

A professora 4 entende como necessária a relação teoria/prática para o conhecimento das regras das brincadeiras. Assim como as docentes anteriores, a mesma demonstra ser conhecedora do assunto tratado, pois deixa claro a necessidade de se ter a teoria em sala de aula juntamente com a prática.

A professora 5 responde que teoria é o conhecer e a prática é o vivenciar da brincadeira. Em sua resposta a docente de forma simples deixa explícita a utilidade da teoria e prática, portanto a docente se posiciona com segurança em relação ao assunto tratado.

A professora 6 em sua resposta demonstra não ter compreendido com clareza o assunto em questão, e por este motivo percebemos uma sutil fuga da pergunta supracitada.

Diante das respostas das professoras, percebe-se que a teoria e prática são necessárias para o funcionamento da brincadeira, porém, a professora 6 não evidenciou essa relação.

Entender e conhecer essa relação propicia ao professor oportunidades de atividades que ofereça as crianças momento favorável de aprendizagem, pois realizar atividades sem sustentação teórica significa fugir do controle da sua essência.

Quadro 5: Aspectos práticos/ aspectos teóricos sobre ludicidade e a brincadeira

5. Sobre autores ou texto que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?	
Professora 1	De modo geral acho o aspecto teórico, enquanto deveria ser os dois aspectos, pois acho muito importante a ludicidade em sala de aula.
Professora 2	Aspectos práticos que devem ser vivenciados em sala de aula.
Professora 3	Aspectos práticos, porque ganham espaços com uma importante ferramenta para a aprendizagem.
Professora 4	Sobressaem os aspectos práticos, pois são absorvidos rapidamente.
Professora 5	Os aspectos práticos, pois eleva o entendimento do aluno através da sua própria visualização.
Professora 6	Na minha opinião sobressaem mais os aspectos teóricos, porque muitas vezes quando a brincadeira é colocada em prática não atinge o objetivo.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras

A professora 1 registrou que valoriza os aspectos teóricos, pois a mesma entra em contradição quando relata que deveria ser os dois aspectos, não demonstrando segurança em sua resposta.

A professora 2 deixa clara a sua posição em relação à importância de se ter a prática para a vivência da aprendizagem, e a mesma considera um aliado para seu trabalho em sala de aula, visto que, como profissional da educação entende que os alunos precisam desse recurso para melhor entender o conteúdo. A mesma

mostra que tem entendimento sobre o assunto.

A professora 3 percebe que os aspectos práticos sobressaem aos teóricos, visto que são considerados pela mesma uma ferramenta importante para a aprendizagem. Sua resposta foi apresentada de forma segura e ao mesmo tempo sucinta, respondendo assim, a questão apresentada.

A professora 4 respondeu que sobressaem os aspectos práticos, pois os alunos absorvem rapidamente o conteúdo trabalhado, visto que, com a utilização da brincadeira torna-se mais atrativo para o aluno. A docente demonstra segurança em sua resposta, se posicionando de maneira firme diante da pergunta apresentada.

Enquanto a professora 5 pontuou que os aspectos práticos ampliam o entendimento do aluno através da sua própria visualização. Na sua resposta a docente 5, evidencia a questão do ver, perceber trazendo uma maior probabilidade de aprender.

E a professora 6 na sua resposta diz que sobressaem os aspectos teóricos, porque muitas vezes quando a brincadeira é colocada em prática não atinge o objetivo. Entrando em contradição, pois a partir do momento que a brincadeira é colocada em prática, utilizando o conteúdo estudado, a criança aprende com mais facilidade o que foi visto em sala de aula.

Diante das respostas apresentadas, percebe-se que os aspectos práticos sobressaem, porém para a realização da prática com êxito, faz-se necessário os aspectos teóricos para a compreensão do funcionamento da brincadeira e quais aprendizados serão ofertados.

Quadro 6: Brincadeiras utilizadas como atividades com os alunos

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?	
Professora 1	Utilizo na disciplina de Educação Física, nas atividades contextualizadas do livro didático e dependendo do conteúdo insiro atividades lúdicas (jogos).
Professora 2	No cotidiano associados ao conteúdo e não apenas na recreação.
Professora 3	Nas atividades de leitura e escrita e situações- problemas, com adivinhações, jogo da forca entre outros.
Professora 4	Para um reforço do conteúdo trabalhado e até mesmo nas atividades de leitura e escrita, por meio de bingos, jogos da memória.
Professora 5	Geralmente são brincadeiras que já conhecem, como salada de fruta, nomes de objetos, etc. e assim tanto o aluno ler como escreve se divertindo.
Professora 6	Utilizo acordo com a necessidade da turma.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras

A professora 1 respondeu que utiliza brincadeiras na disciplina de Educação Física de forma contextualizada com o uso do livro didático e dependendo do assunto que virá a ser estudo ela utiliza jogos didáticos. A docente mostra e compreende a importância do aprender brincando.

A professora 2 faz uso das brincadeiras associando ao conteúdo e não se limita apenas nos momentos de recreação. Isso é de extrema relevância, pois ela compreendeu que o professor não deve se restringir apenas ao que é planejado, mais vê a necessidade de ir além do que se planeja, apresentando competência no trabalho realizado na sala de aula.

Já a professora 3 usa a brincadeira nas atividades de leitura e situações-problemas explorando os jogos. Contudo a docente limita-se ao utilizar as brincadeiras, deixando claro um pouco de insegurança em relação ao uso do brincar em sala de aula.

A professora 4 pontuou a forma de utilização da brincadeira: reforço de conteúdo, atividades de leitura e escrita. Ela poderia ter contemplado melhor o uso da brincadeira, pois a docente se limitou ao uso do brincar apenas como um reforço, e não fez referência como uma ferramenta importante para o desenvolvimento educacional da criança.

A professora 5 respondeu que faz uso das brincadeiras que os alunos já conhecem nas atividades de leitura. Seu posicionamento com relação ao aprender brincando foi explicitado de uma forma sucinta, pois a mesma poderia utilizar

outros recursos, como por exemplo, trazer novas brincadeiras para serem usadas em sala de aula despertando assim a curiosidade dos aprendentes e estimulando sua criatividade entre outros benefícios que a brincadeira oferece.

A professora 6 não explicita quais são as necessidades para o uso da brincadeira. Sua resposta não foi objetiva, pois a docente não demonstrou conhecimento sobre a importância do uso da brincadeira, contudo a mesma não expôs as necessidades que os seus alunos apresentam em sala de aula deixando a desejar em sua resposta.

Após as respostas apresentadas pelas professoras, fica evidente que todas fazem uso de brincadeiras nas suas atividades. Mas nem todas evidenciam quais são essas brincadeiras.

Devemos valorizar a introdução da brincadeira nas salas de aula, pois a criança aprende brincando, e com isso há uma maior assimilação do conhecimento. Quando a criança brinca aprende mais, e o docente que se dispõe a utilizar esse recurso facilitador da aprendizagem também aprende. Dentro desse contexto, Maluf (2003) discorre:

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Brincar é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Quadro 7: Brincadeira associada ao ensino dos conteúdos em sala de aula

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?	
Professora 1	A brincadeira é contextualizada conforme estamos desenvolvendo os conteúdos em sala de aula.
Professora 2	Através de jogos, danças, músicas que possam ser associados aos conteúdos.
Professora 3	Por intermédio de um determinado conteúdo, faço as intervenções necessárias.
Professora 4	Trabalhando as brincadeiras de acordo com o conteúdo trabalhado. Exemplo: substantivos próprios utilizar um bingo com nomes próprios.
Professora 5	Por intermédio de atividades lúdicas, como: dramatização, textos, em círculo para uma melhor interação entre eles.
Professora 6	Pesquisando maneiras lúdicas para passar os conteúdos de forma mais acessível aos alunos.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 respondeu que a brincadeira é feita de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Ela demonstrou segurança em sua resposta, evidenciando assim o uso da brincadeira de acordo com o conteúdo estudado.

A professora 2 falou de forma objetiva dos meios utilizados para se aprender brincando. Os recursos utilizados pela docente 2 contribuem de forma direta para o aprendizado do alunado. Ela evidencia com clareza e de forma simples a importância da brincadeira para o aprendizado da criança.

A professora 3 não esclarece em que momento a brincadeira é associada, apenas informa que a utiliza por intermédio de um determinado conteúdo. Sua resposta não acrescenta no que gostaríamos de pesquisar, a mesma apresentou insegurança em relação o que foi respondido.

A professora 4 pontuou: a brincadeira associada ao conteúdo por meio de jogos pedagógicos (bingo de palavras). Na sua resposta, não utiliza a brincadeira como um recurso necessário, mas apenas em algumas eventualidades, deixando claro que o uso da brincadeira é restrito e limitado, contribuindo assim de forma indireta para o ensino.

A professora 5 destacou que a brincadeira é realizada de uma forma lúdica. Em sua resposta evidencia o uso das brincadeiras de acordo com os assuntos dados em sala de aula, demonstrando entender do assunto proposto.

Já a professora 6 não respondeu de forma clara o que gostaríamos de saber. Evidenciou insegurança diante da pergunta e se posiciona como alguém que não faz uso da brincadeira com frequência nas suas atividades curriculares.

Mediante as respostas apresentadas pelas docentes, percebe-se que a associação da brincadeira no ensino dos conteúdos na sala de aula se apresenta de forma tímida por parte de algumas professoras.

Entender que a brincadeira faz parte da vida da criança, em qualquer lugar que ela esteja, favorece ao professor a exploração dessa ferramenta no desenvolvimento da aprendizagem de seu alunado.

As brincadeiras instigam a imaginação, a capacidade, o raciocínio, autoestima e o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. E nesse sentido, Winnicott (1979) discorre:

As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos [...]. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência[...]. A brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais.

Quadro 8: Vivência da brincadeira e o ensino dos conteúdos estabelecidos nos referenciais curriculares

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e o ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?	
Professora 1	Vivencio as brincadeiras no plano que eu traço no desenvolvimento das atividades na disciplina de Educação Física e de acordo com o livro didático.
Professora 2	Eu associo através de práticas como: jogos, textos instrucionais, recreação e etc.
Professora 3	De maneira prazerosa, agradável e que os alunos fazem de forma livre e espontânea.
Professora 4	São vivenciadas com atividades lúdicas facilitando a aprendizagem.
Professora 5	Através de dinâmicas, brincadeiras, leituras, dramatização e outros.
Professora 6	Não utilizo em todos os conteúdos curriculares

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 vivencia a brincadeira por meio de um planejamento de acordo com o livro didático dentro da disciplina de Educação Física. Sua resposta evidencia que a mesma faz uso da brincadeira apenas nessa disciplina, enquanto as demais disciplinas não são exploradas as brincadeiras. Dessa forma entende-se que a prática de brincadeiras não abrange todas as disciplinas e consequentemente, os conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares.

A segunda professora faz a associação através de jogos, textos instrucionais, porém, sua resposta aparece de forma resumida. Apresentando apenas alguns exemplos onde a brincadeira seria explorada. Diante do exposto, a docente 2 faz uso da brincadeira não de forma frequente, mas apenas em algumas ocasiões.

A professora 3 em sua resposta demonstra ter conhecimento do assunto, e utiliza a brincadeira de forma livre, entendendo que essa forma de exploração

traz aprendizado para os alunos de forma mais prazerosa.

A professora 4 evidenciou a questão de atividades lúdicas para facilitar a aprendizagem, mas não especificou quais atividades. Evidenciando insegurança sobre o assunto.

A professora 5 respondeu que utiliza dinâmicas, leituras, e dramatização para a experiência da brincadeira no ensino dos demais conteúdos. Em sua resposta a professora demonstra que faz uso das brincadeiras para facilitar o aprendizado dos alunos.

Já a professora 6 não utiliza a brincadeira em todos os conteúdos. Na sua resposta ela se coloca como alguém que não faz uso da brincadeira de forma frequente, mas em momentos específicos, demonstrando assim que a brincadeira não é considerada um recurso no desenvolvimento da aprendizagem.

Diante das respostas obtidas pelas professoras, entende-se que a maioria faz uso da brincadeira no ensino dos conteúdos estabelecidos nos referenciais curriculares, porém há uma carência de planejamento com a equipe responsável pelos trabalhos pedagógicos, no que se refere a exploração de brincadeiras. Percebe-se que a brincadeira não é vivenciada com muita frequência por parte de alguns professores, demonstrando a falta de interesse na sua exploração em benefício da aprendizagem do aluno.

O planejamento baseia-se numa visão futura das atividades, visando alcançar dentro das possibilidades os objetivos planejados, onde estão especificando a forma e o tempo de ação e avaliação.

Cabe ao professor separar e organizar o conteúdo devidamente planejado para atender as necessidades dos seus alunos. Libâneo (1991) acrescenta que quanto mais planejado, ordenado e esquematizado mais os alunos entenderão a sua importância social. Em contrapartida estimular o uso da brincadeira livre entre as crianças traz muito aprendizado, quando o professor se dispõe observar seus alunos nos momentos em que estão brincando, oferecer esses momentos de brincadeiras irá acrescentar no desenvolvimento da criança em diversos aspectos (cognitivo, emocional, motor).

Quadro 9: Desenvolvimento educacional da criança a partir da utilização da brincadeira

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização da brincadeira?	
Professora 1	Na medida que vamos inserindo as brincadeiras em sala de aula percebemos o desenvolvimento das habilidades sociais.
Professora 2	A brincadeira ao ser inserida desenvolve habilidades e regras que o aluno poderá levar consigo.
Professora 3	A criança por meio da brincadeira aprende a interagir com as pessoas, também a respeitar e serem respeitadas.
Professora 4	Ajudar a criança a aprender respeitar as regras existentes na sociedade.
Professora 5	Um cidadão que sabe obedecer regras, um ser sociável.
Professora 6	Acredito que a brincadeira direcionada, ou seja, com objetivos determinados, são muito importantes para o desenvolvimento educacional do educando.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 respondeu que, quando a brincadeira é inserida em sala de aula pode-se perceber o desenvolvimento das suas habilidades sociais. Sua resposta deixa claro que utilizando a brincadeira facilita a interação dos alunos com seu meio.

A segunda professora registrou que as perspectivas esperadas pela introdução da brincadeira na sala de aula resultam nas questões das regras e das habilidades que a criança aprende e levará consigo durante seu desenvolvimento. Mas não esclarecendo quais as habilidades desenvolvidas.

A professora 3 falou que a utilização da brincadeira na sala de aula proporciona à criança um aprendizado importante no que se refere a interação com as pessoas e a questão do respeito mútuo. Sua resposta de forma breve explicita apenas as questões mencionadas acima, não aprofundando em outras aprendizagens que a brincadeira oferece.

E a professora 4, referente as perspectivas no desenvolvimento educacional da criança pontua: aprender e respeitar as regras existentes na sociedade. Na sua resposta, a docente 4 menciona de forma breve algumas aprendizagens que a criança absorve a partir do uso da brincadeira, focalizando no respeito das regras.

A professora 5 menciona que o uso da brincadeira faz com que a criança

torne-se um cidadão consciente, obedecendo às regras sociais. Sua resposta se apresenta de maneira resumida, mas evidenciando aprendizado relevante quanto ao desenvolvimento da criança como um ser social.

Enquanto a professora 6 destacou o uso da brincadeira direcionada para o desenvolvimento educacional da criança, mas não pontuou quais desenvolvimentos que a mesma oferece. Em sua resposta a professora evidencia que a brincadeira oferece aprendizagem quando é direcionada a um objetivo específico, posicionando sua concepção acerca da brincadeira como um elemento, em vez de uma ferramenta.

Diante do que foi exposto, sobre quais perspectivas de desenvolvimento educacional da criança, a partir da utilização da brincadeira, as professoras pontuaram o respeito das regras, o respeito mútuo e a interação. Todavia, em relação o desenvolvimento educacional não se limita apenas o respeito as regras, o respeito para com o outro e a interação no meio que convive.

E se tratando dessa questão podemos elencar diversas aprendizagens que a brincadeira pode proporcionar à criança: Desenvolvimento cognitivo, que é um processo interno, podendo ser observado por meio das ações e verbalização das crianças; a exploração de criatividade; afetividade (que abrange um amplo domínio da atividade pessoal, influenciando: a percepção, a memória, o pensamento e as ações, que são elementos importantes da harmonia e do equilíbrio da personalidade) e o desenvolvimento motor.

Quadro 10: A brincadeira e sua relação no desenvolvimento socioeducacional dos alunos

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?	
Professora 1	A brincadeira desenvolve a socialização uns com os outros, aonde vão aprendendo e construindo regras de convivência.
Professora 2	A brincadeira faz parte da cultura e da infância de qualquer criança. Por isso quando ela é inserida no âmbito escolar pode contribuir para um ambiente prazeroso e acolhedor, despertando na criança criatividade, interação e socialização do grupo de convívio.
Professora 3	Desenvolvem habilidades motoras, de expressão corporal e contribui para a desinibição.
Professora 4	As brincadeiras fazem com que as crianças aprendam a lidar com situações adversas e entender as regras existentes na sociedade e respeitar o outro.
Professora 5	As brincadeiras podem ajudar a criança a desenvolver o seu lado afetivo e social, proporcionando essa relação.
Professora 6	A brincadeira faz parte do desenvolvimento da criança, logo sua contribuição será evidente na questão da socialização, entendimento de regras, respeito para com o outro e assim, no seu desenvolvimento socioeducacional.

Fonte: elaboração própria a partir das respostas das professoras.

A professora 1 destacou a questão da socialização com outras crianças e a construção de uma convivência saudável. A docente falou de forma breve a respeito do assunto, demonstrando conhecer a relação da brincadeira com o desenvolvimento socioeducacional, pontuando questões relevantes que contribui para o processo de aprendizagem das crianças.

Enquanto a professora 2 evidencia a socialização com seu grupo de convívio, o despertar da criatividade. Em sua resposta a professora se posiciona de maneira segura em relação ao assunto, destacando pontos importantes para o relacionamento da brincadeira com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos.

A professora 3 respondeu que a brincadeira desenvolve habilidades motoras, expressão corporal, além de contribuir para a desinibição. Na sua resposta, a docente 3 apresenta de forma sucinta as contribuições que a brincadeira oferece para o desenvolvimento socioeducacional do aluno, demonstrando um conhecimento sobre a questão apresentada.

E a professora 4 pontuou: lidar com situações adversas, entender as regras existentes na sociedade e respeito ao outro. Na sua resposta a professora, evidencia aspectos importantes sobre a criança aprender a lidar com situações contrárias na sua vida. Assim, proporcionando-lhe um amadurecimento que servirá de suporte para seu desenvolvimento.

A professora 5 respondeu que a relação da brincadeira com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos proporciona seu desenvolvimento afetivo e social. Já a professora 6 destacou a questão da socialização, entendimento de regras, respeito.

Após a apresentação das respostas pelas professoras, a relação da brincadeira no desenvolvimento socioeducacional dos alunos promove aprendizagem que consideramos importantes.

Entendemos que a brincadeira além de proporcionar aprendizagens referentes ao entendimento de regras, o despertar da criatividade, a interação e socialização, habilidades motoras, e a questão do respeito, ela abre um canal de possibilidades e potencialidades que irá ser construídas por meio das relações estabelecidas durante as atividades. A criança aprende a tomar decisão, absorver papéis sociais, trabalhar seus conflitos de maneira lúdica, adquirir valores e crenças da sua cultura.

Portanto a brincadeira tem uma contribuição enorme no que se refere o desenvolvimento socioeducacional do aluno, todas essas possibilidades serão concretizadas se, o professor enquanto escola esteja disposto fazer da brincadeira uma ferramenta pedagógica para utilizá-la como recurso no desenvolvimento de aprendizagem do seu aluno. Mas, é relevante destacar que a família, enquanto parte da sociedade precisa fazer sua parte, para que tais possibilidades sejam realizadas e, conseqüentemente suas potencialidades estejam em evidência.

5.2 RESULTADOS

De acordo com as análises da pesquisa, concluímos que:

A maior parte dos professores vê a brincadeira com uma diversão, mas podendo ser utilizada como uma ferramenta de aprendizagem. Porém alguns as utilizam de forma reduzida, regrada, apenas em momentos específicos.

A maioria considera a brincadeira como uma ferramenta pedagógica quando é planejada e traçado um objetivo para a mesma.

Entende que a infância é a fase mais importante do ser humano, a fase do desenvolvimento, e a ludicidade um elemento relevante para que a brincadeira se desenvolva de forma prazerosa. A ludicidade não está associada apenas a figura da brincadeira, mas na atitude do indivíduo envolvido na ação que celebra a atividade proposta no momento.

Reconhecem a importância da brincadeira no desenvolvimento socioeducacional da criança, porém há uma carência de planejamento do uso da brincadeira para o desenvolvimento das atividades associadas aos conteúdos na sala de aula. Mesmo sabendo da sua relevância, alguns professores não utilizam como uma ferramenta indispensável para a aprendizagem das crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira independente de sua manifestação de interiorização (jogar, cantar, interpretar, montar), necessita cada vez mais ser propagada e utilizada na educação, bem como em todos os espaços educacionais e em todas as fases de aprendizagem.

A brincadeira é uma importante ferramenta de mediação entre o professor e o aluno, apresentando como objetivo comum o aprendizado cada vez mais expressivo e marcante. Entendemos que o brincar tem seu valor para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança, é pertinente então, que estejamos sempre pensando em tornar mais extenso esse universo da brincadeira.

Precisamos promover momentos no cotidiano da criança, para que ela brinque não apenas porque está no tempo livre, mas porque planejamos e entendemos o lugar fundamental que a brincadeira ocupa no desenvolvimento da criança.

Para que as brincadeiras tenham o resultado desejado na aprendizagem e no desenvolvimento do aluno, é importante que o professor tenha entendimento da importância da brincadeira nas inter-relações e nas formas de construir o conhecimento. E ainda ter a certeza de que ele vai aplicá-lo de maneira produtiva, tanto para aumentar as possibilidades quanto para contribuir na aproximação afetiva com os alunos.

Considerando essa realidade, seria importante oferecer capacitações regulares aos professores, visando uma vivência maior com o lúdico e trazendo as brincadeiras como metodologia eficiente no ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 4ª ed. São Paulo: Cortez 1985.

BRASIL, MEC, COEDI. **Política Nacional de Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF/DFEF/COEDI, 1994^a.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação (2009). Câmara de Educação Básica. Parecer nº 20 de 17 de Dezembro de 2009. Fixa as **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: CNE, 2009.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**: pais bons o bastante. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 1989.

BRENNAND, E. J. G.; MEDEIROS, J. W. M.; FIGUEIREDO, M. A. C. **Metodologia Científica na Educação a Distância**- João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura**. Coleção: Questões da nossa época, nº43, São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisele Wajskop. São Paulo, Cortez, 2006.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal da Santa Catarina. Florianópolis.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

DOHME, V.A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2002. Dissertação de Mestrado, curso de Pós-Graduação em educação, Arte e História da cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.

FANTIN, M. **No Mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FARIA, A. L. G. **Educação Pré – escolar e cultura**. São Paulo: Cortez, 1999.

FERREIRO, E. **Alfabetização em processos**. São Paulo: Cortez. Autores Associados, 1988.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GIRARDI, M. J. **Brincar de viver o corpo**. In: PICCOLO, Vilma L. Nista. Educação Física Escolar... Ser ou não ter. São Paulo: Editora Unicamp, 1993.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, T. M. Jogos Tradicionais Infantil: **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª edição. São Paulo, Editora Cortez, 2003.

_____. O jogo e a educação infantil in KISHIMOTO, T. M. (org) **jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. Pág. 13-44. 9 Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LAKATOS, E. M; MARCONI, M. A. **Metodologia científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LIBÂNEO, J. **A prática Pedagógica do Professor na Escola Pública**. São Paulo, 1991.

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: mar. 2006.

_____. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: http://www.luckesi.com.br/textos/ludicidade_a_atividades_ludicas.doc. Acesso em: 25 ago. 2008.

_____. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de pós – graduação em Educação, UFBA, v. 2, n. 1, 1998, p. 09 – 25.

MALUF, A. C. M. **Brincar, Prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MOYLES, J.R. **Só Brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RICHARDSON, R.J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 2007.

RODRIGUES, R. M. **Pesquisa acadêmica: como facilitar o processo de preparação de suas etapas**. São Paulo: Atlas, 2007.

ROUSSEAU, J. **Emílio ou da educação**. São Paulo: DIFEL, 1979.

RUIZ, J.A. **Metodologia científica**: guia para eficiência nos estudos. São Paulo: Atlas, 2009.

SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão de rendimento**. Porto Alegre, 2001.

SANTOS, M. J. E. **Ludicidade e educação emocional na escola**: limites e possibilidades. Dissertação de mestrado. Salvador, BA: FAGED/UFBA, 2005.

SPODEK, B.; SARASHO, O. N. **Ensinando crianças de três a oito anos**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

TRIVINÕS, A. N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro, 1996.

VERDEN-ZÖLLER, G. O brincar na relação materno infantil: fundamentos biológicos da consciência social. In: MATURAMA, Humberto. **Amar e Brincar: fundamentos esquecidos do humano do patriarca à democracia**. São Paulo: Palas Athenas, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WINNICOTT, D.W. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

ANEXOS

Questionário

P1

1. Para você, o que significa brincadeira?

Brincadeira pra mim é diversão

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

Quando a mesma é inserida em um contexto, no qual damos um novo significado trabalhando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e as habilidades sociais.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

A resposta se encontra no verso da segunda página.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula?

Uma relação positiva, pois é fundamental ter o conhecimento para aprendermos como inserir a brincadeira em sala de aula, dando um novo significado dentro do contexto que está inserida.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

De modo geral acho o aspecto, enquanto deveria ser os dois aspectos, pois acho muito importante a ludicidade em sala de aula.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

Utilizo na disciplina de Educação Física, mas atividades contextualizadas do livro didático e dependendo do conteúdo insiro atividades lúdicas (jogos).

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?

A brincadeira é contextualizada conforme estamos desenvolvendo os conteúdos em sala de aula.

P1

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

Utilizo as brincadeiras no plano que eu traço no desenvolvimento das atividades na disciplina de educação física e de acordo com o livro didático.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

Na medida que vamos inserindo as brincadeiras em sala de aula preparamos o desenvolvimento das habilidades sociais.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

A brincadeira desenvolve a socialização uns com os outros, sendo vão aprendendo e construindo regras de convivência.

Obs: Resposta da questão 3

- Compreendo infância como uma fase que desenvolvemos e aprendemos brincando. O esta ludicidade nos acompanha quando estamos brincando com as bonecas de pano, bolinhas de gude, faz de conta (teatro), o bater nas panelas descobrindo sons e imitações (imaginário), o rabiscar as paredes e papéis, empinar pipa, brincadeiras de rodas e etc.

Questionário

P2

1. Para você, o que significa brincadeira?

É um meio de interação e de passar o tempo de forma divertida.

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

Quando ela é utilizada com o objetivo de estimular o aluno na aprendizagem.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

Infância é a fase de ~~desenvolvimento~~ desenvolvimento do ser humano.

Ludicidade é uma forma de criar, com jogos, dança e música.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula?

Elas estão interligadas entre si, pois temos que saber a teoria para executar a prática de forma organizada.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

Aspectos práticos que devem ser enfocados em sala de aula.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

No cotidiano associados aos conteúdos e não apenas na recreação.

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?

Atividades de jogos, danças, músicas que possam ser associadas aos conteúdos.

P2

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

Eu ensino através de práticas como: jogos, textos instrucionais, recreação, etc.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

A brincadeira ao ser inserida desenvolve habilidades e regras que o aluno poderá levar consigo.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

A brincadeira faz parte da cultura e da infância de qualquer criança. Por isso quando ela é inserida no âmbito escolar pode contribuir para um ambiente prazeroso e acolhedor, despertando na criança criatividade, interação e socialização do grupo de convivência.

Questionário

P3

1. Para você, o que significa brincadeira?

É o momento de diversão, alegria e descontração.

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

Quando as atividades são elaboradas de acordo com o conteúdo a ser ensinado.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

A infância é a base da inocência, da aprendizagem, por meio da brincadeira. E ludicidade é a forma de aprender brincando.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula? Cite exemplos de um texto lido, por exemplo: regra de uma brincadeira e em seguida, a realização da mesma.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

Aspectos práticos. Porque ganharam espaços com uma importante ferramenta para a aprendizagem.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

Nas atividades de leitura e escrita e situações-problemas, com adivinhações, jogos de regra entre outros.

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?

Por intermédio de um determinado conteúdo, faço as intervenções necessárias.

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

De maneira prazerosa, agradável e que os alunos faz de forma livre e espontânea.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

A criança, por meio do lúdico, aprende a interagir com as pessoas, também a respeitar e serem respeitadas.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

Desenvolvem habilidades motoras, de expressão corporal e contribuem para a socialização.

Questionário

P4

1. Para você, o que significa brincadeira?

Brincadeira é diversão, divertimento.

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

A partir do momento que se tem um objetivo naquela brincadeira.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

Infância é uma fase importante na vida da criança, onde ela está aberta a aprendizagem; ludicidade é uma ferramenta onde a criança aprende de maneira prazerosa.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula?

Teoria necessária para qualquer atividade para que se conheçam os regras e objetivos.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

Sobressaem os aspectos práticos, pois são absorvidos rapidamente.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

Para um reforço do conteúdo trabalhado e até mesmo nas atividades de leitura e escrita, por meio de jogos, jogos da memória.

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?

Trabalhando as brincadeiras de acordo com o conteúdo trabalhado. Exemplos: substituir palavras próprias utilizar um bingo com nomes próprios.

P4

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

São vivenciadas com atividades lúdicas facilitando a aprendizagem.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

Ajudar a criança a aprender respeitar as regras existentes na sociedade.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

As brincadeiras fazem com que as crianças aprendam a lidar com situações adversas e entender as regras existentes na sociedade e respeitar o outro.

Questionário

p5

1. Para você, o que significa brincadeira?

Brincadeira é uma forma de interação e passar conhecimentos de maneira lúdica.

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

Da medida em que você consegue associar a um conteúdo à determinada brincadeira.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

A infância é a melhor fase da vida. E a ludicidade é o que nos encanta e nos faz rir.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula?

A teoria é o falar e a prática acerca da brincadeira é o viver, a experiência do que você vive falar.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira, sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

Os aspectos práticos, pois eleva o entendimento do aluno através da sua própria visualização.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

Geralmente são brincadeiras que já conhecem, como salada de fruta, nome de objetos, etc. e assim tanto o aluno lê como escreve se divertindo.

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos em sala de aula?

Por intermédio de atividades lúdicas, como: dramatização, textos, um círculo para uma melhor interação entre eles.

P5

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

Através de dinâmicas, brincadeiras, leituras, dramatização e outros.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

Um cidadão que sabe obedecer regras, um ser social.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

As brincadeiras podem ajudar a criança a desenvolver o seu lado optivo social, proporcionando essa relação.

Questionário

P6

1. Para você, o que significa brincadeira?

Brincadeiras são diversões que podem ser utilizadas com diversas finalidades: brincar, divertir, desenvolver...

2. De que forma a brincadeira pode ser considerada um recurso pedagógico?

A partir do momento que se aprende com a mesma.

3. Qual a sua compreensão sobre infância? E sobre ludicidade?

Infância é uma fase de muito desenvolvimento. Ludicidade é uma maneira boa de se aprender.

4. Qual a relação você faz entre teoria e prática acerca da brincadeira na sala de aula?

Em minha sala de aula, procuro adequar brincadeiras educativas de acordo com as necessidades apresentadas pelos alunos.

5. Sobre autores ou textos que você leu focalizando a ludicidade e a brincadeira,

sobressaem mais os aspectos teóricos ou os aspectos práticos? Por quê?

Na minha opinião sobressaem mais os aspectos teóricos, porque muitas vezes quando a brincadeira é colocada em prática não atinge o objetivo.

6. De que forma você utiliza brincadeiras em suas atividades com os alunos?

Utilizo de acordo com a necessidade da turma.

7. Em sua prática, como você associa a brincadeira ao ensino dos conteúdos

em sala de aula?

Pesquisando maneiras lúdicas, como para passar os conteúdos de forma mais acessível aos alunos.

P6

8. Como você vivencia a brincadeira em sala de aula e ao ensino dos demais conteúdos estabelecidos em referenciais curriculares?

Não utilizo em todos os conteúdos curriculares.

9. Para você, quais as perspectivas de desenvolvimento educacional da criança como ser social a partir da utilização de brincadeiras?

Acredito que a brincadeira direcionada ou seja, com objetivos determinados, são muito importantes para o desenvolvimento socioeducacional do educando.

10. Que relação tem as brincadeiras com o desenvolvimento socioeducacional dos alunos?

A brincadeira faz parte do desenvolvimento da criança, logo sua contribuição será evidente na questão da socialização, entendimento de regras, respeito para com o outro e assim, no seu desenvolvimento socioeducacional.